

# Manual de Usuario

Organización de Lenguajes y Compiladores 1

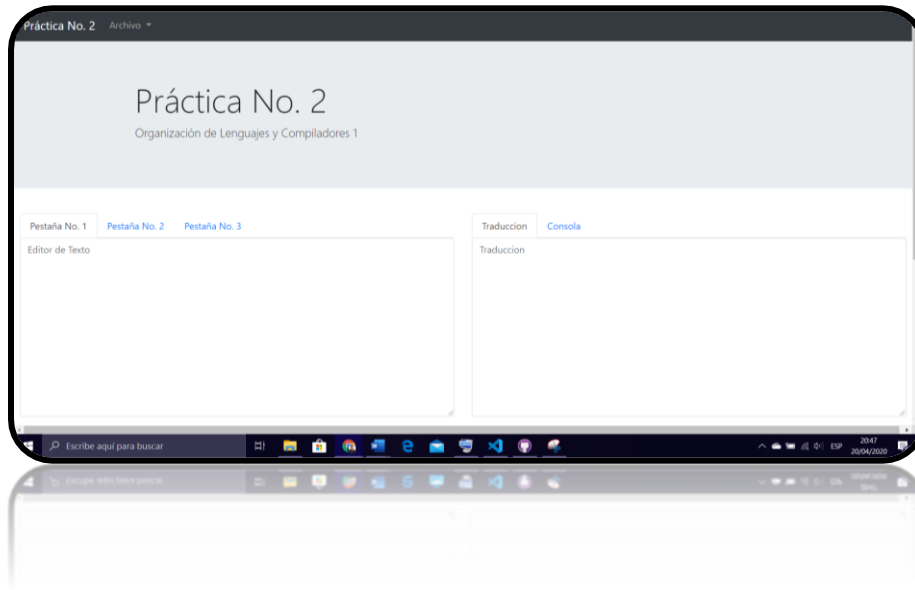
José Rafael Morente González | 201801237  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

# Contenido

Interfaz Gráfica .....	2
Editor de texto .....	2
Área de Traducción .....	3
Área de Consola.....	3
Área de HTML .....	4
Área de JSON .....	4
Reportes de Aplicación .....	5
Reporte de tokens .....	5
Reporte de errores .....	6
Tabla de Símbolos.....	7

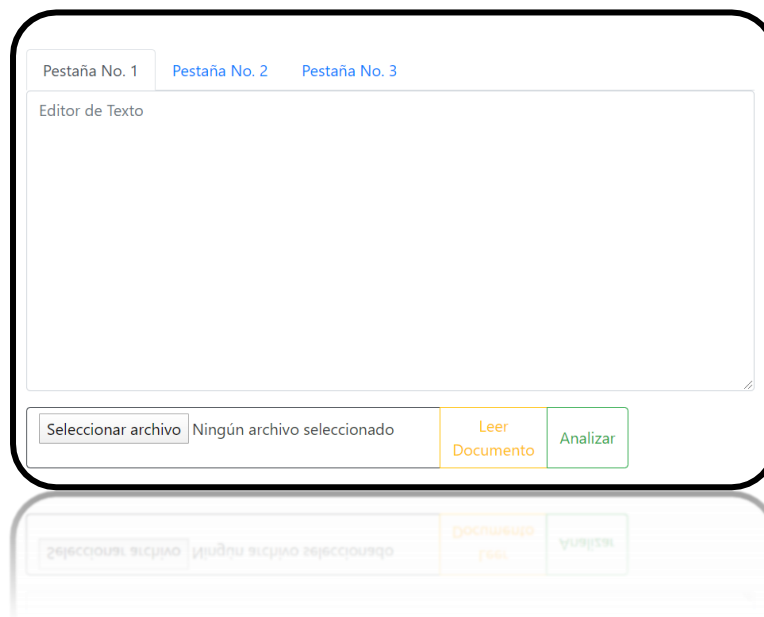
# Interfaz Gráfica

La interfaz gráfica del programa se compone de una sola vista, pero esta cuenta con un conjunto de elementos los cuales se van a listar y se va a dar una descripción de su funcionamiento.



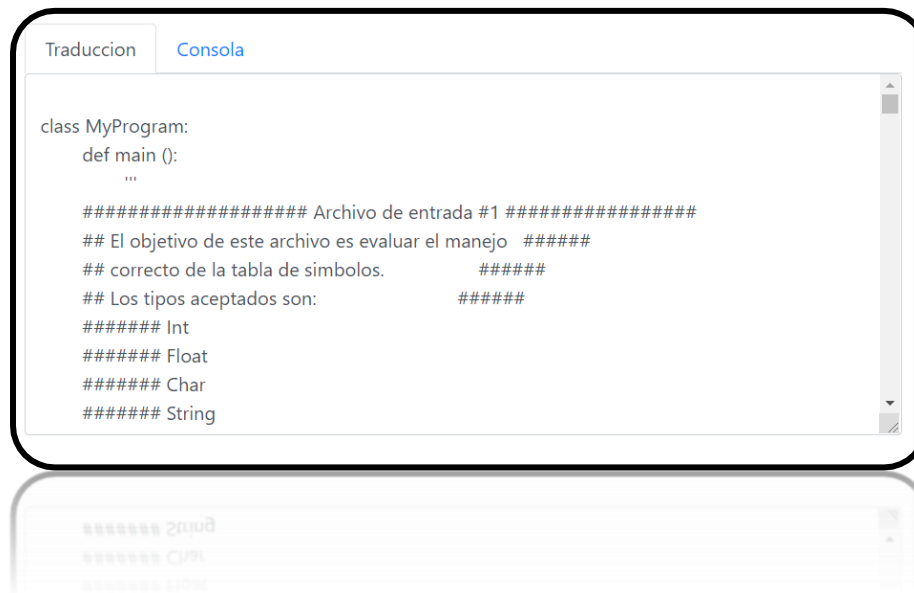
## Editor de texto

El editor de texto le permite, como se indica poder escribir y editar texto que será analizado para cargar los archivos de código.



## Área de Traducción

En esta área se muestra la traducción completa del código de C# a Python.



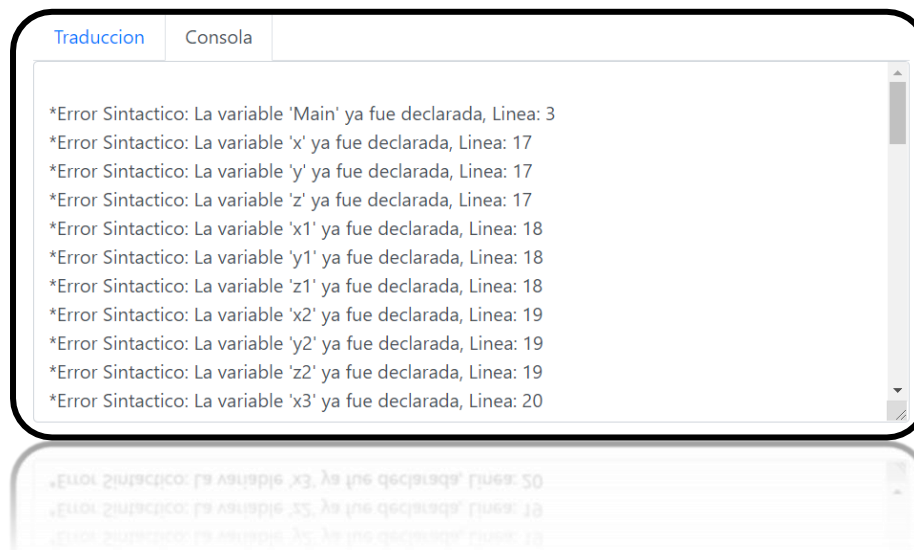
```
Traduccion  Consola

class MyProgram:
    def main ():
        ...

        ##### Archivo de entrada #1 #####
        ## El objetivo de este archivo es evaluar el manejo  #####
        ## correcto de la tabla de simbolos.          #####
        ## Los tipos aceptados son:                    #####
        ##### Int
        ##### Float
        ##### Char
        ##### String
```

## Área de Consola

En esta área se debe de imprimir los errores arrojados por el análisis sintactico.

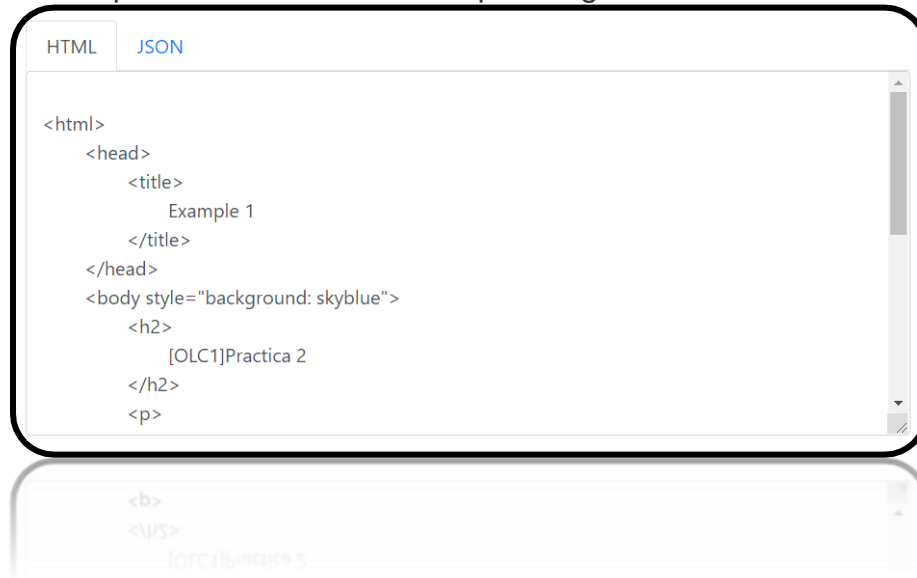


```
Traduccion  Consola

*Error Sintactico: La variable 'Main' ya fue declarada, Linea: 3
*Error Sintactico: La variable 'x' ya fue declarada, Linea: 17
*Error Sintactico: La variable 'y' ya fue declarada, Linea: 17
*Error Sintactico: La variable 'z' ya fue declarada, Linea: 17
*Error Sintactico: La variable 'x1' ya fue declarada, Linea: 18
*Error Sintactico: La variable 'y1' ya fue declarada, Linea: 18
*Error Sintactico: La variable 'z1' ya fue declarada, Linea: 18
*Error Sintactico: La variable 'x2' ya fue declarada, Linea: 19
*Error Sintactico: La variable 'y2' ya fue declarada, Linea: 19
*Error Sintactico: La variable 'z2' ya fue declarada, Linea: 19
*Error Sintactico: La variable 'x3' ya fue declarada, Linea: 20
```

## Área de HTML

En esta área se imprime en orden el HTML que venga.



The screenshot shows a web application interface with two tabs: 'HTML' and 'JSON'. The 'HTML' tab is active. The code editor contains the following HTML code:

```
<html>
  <head>
    <title>
      Example 1
    </title>
  </head>
  <body style="background: skyblue">
    <h2>
      [OLC1]Practica 2
    </h2>
    <p>
```

Below the code editor is a preview area showing a rendered version of the HTML code.

## Área de JSON

En esta área se imprime en orden la traducción del JSON que venga.



The screenshot shows the same web application interface, but with the 'JSON' tab active. The code editor contains the following JSON data:

```
"HTML":{
  "HEAD":{
    "TITLE":{
      "TEXTO": "Example 1"
    }
  }
  "BODY ":{
    "STYLE":"background: skyblue"
    "H2":{
      "TEXTO": "[OLC1]Practica 2"
    }
  }
}
```

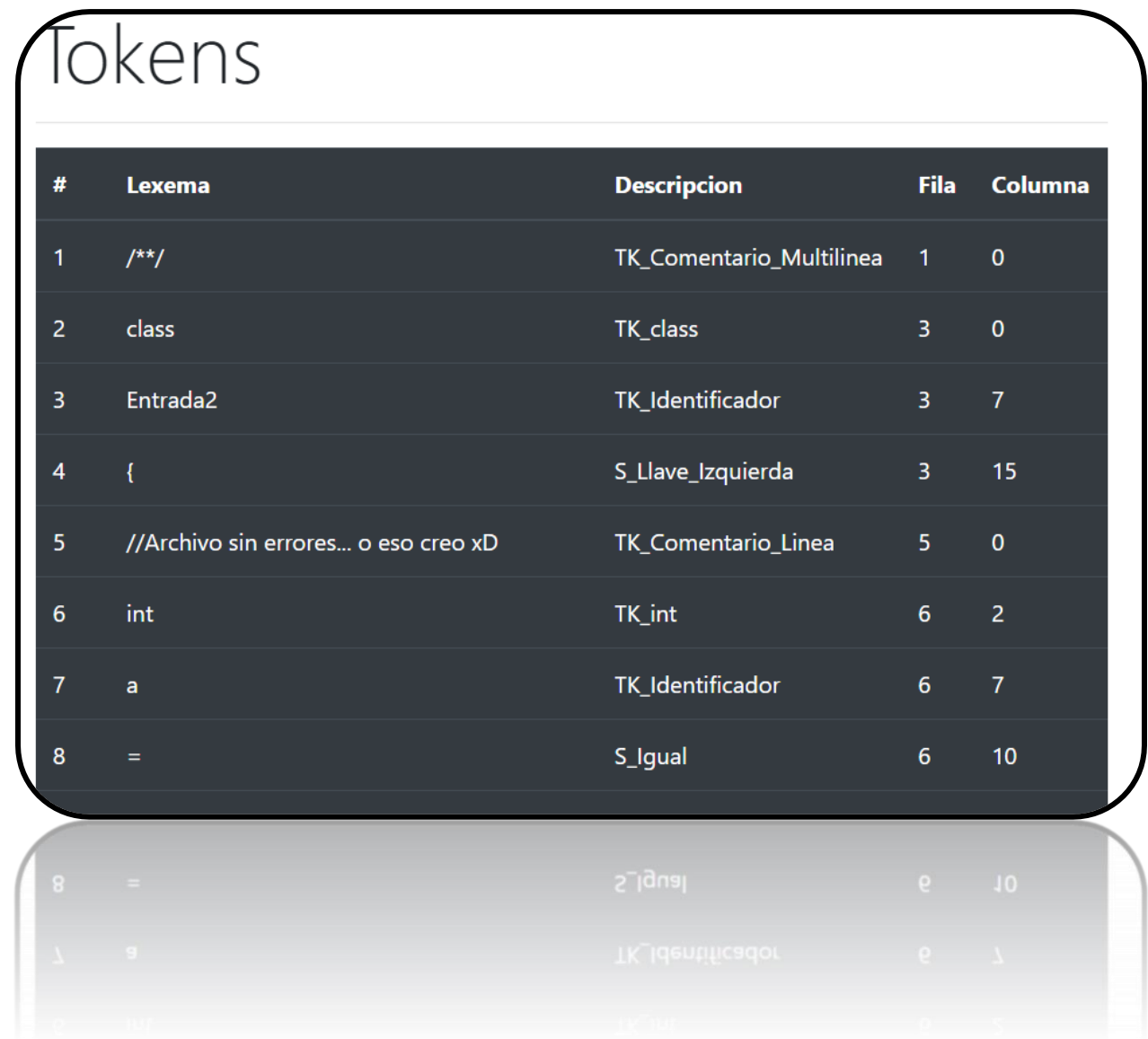
Below the code editor is a preview area showing a rendered version of the JSON data.

# Reportes de Aplicación

La aplicación cuenta con cuatro reportes diferentes:

## Reporte de tokens

El reporte de tokens se utiliza para llevar un registro de los tokens que el analizador léxico encuentra para cada una de las pestañas de forma independiente una de la otra, este es un archivo HTML el cual nos muestra el ID del Token, el token que reconoce, una descripción del token, la fila y columna donde se encuentra dicho token.



#	Lexema	Descripcion	Fila	Columna
1	/**/	TK_Comentario_Multilinea	1	0
2	class	TK_class	3	0
3	Entrada2	TK_Identificador	3	7
4	{	S_Llave_Izquierda	3	15
5	//Archivo sin errores... o eso creo xD	TK_Comentario_Linea	5	0
6	int	TK_int	6	2
7	a	TK_Identificador	6	7
8	=	S_Igual	6	10

## Reporte de errores

El segundo reporte es el de errores, aquí se muestran los símbolos o palabras con su respectiva fila y columna que el analizador no reconoce como válidas dentro de sus parámetros establecidos, este es un archivo HTML.

### Tokens Error

#	Lexema	Descripcion	Fila	Columna
1	_	TK_Desconocido	2	1
2	_	TK_Desconocido	2	2
3	_	TK_Desconocido	2	3
4	_	TK_Desconocido	2	4

▼

\_

TK\_Desconocido

2

▼

## Tabla de Símbolos

El cuarto reporte es la tabla de símbolos que contiene las asignaciones que se puede realizar en el lenguaje de C#.

### Tabla de Variables

#	Tipo	Identificador	Fila	Ambito
1	Metodo Void	Main	3	Global
2	int	x	17	Metodo Main
3	int	y	17	Metodo Main
4	int	z	17	Metodo Main
5	double	x1	18	Metodo Main
6	double	y1	18	Metodo Main
7	double	z1	18	Metodo Main
8	bool	x2	19	Metodo Main
9	bool	y2	19	Metodo Main
10	bool	z2	19	Metodo Main